

Ron Gilbert pianifica un DLC per Thimbleweed Park

Durante un'interessante live Twitch di **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** condotta da Fabio "Kenobit" Bortolotti e Luca Font sul canale di EveryEye (che potete rivedere [qui](#)), è intervenuto via Skype in qualità di ospite **David Fox**.

Dopo una ventina di minuti in video, l'autore del gioco, che è anche co-autore di *Thimbleweed Park*, ha risposto con grande disponibilità alle domande di alcuni degli oltre 500 utenti connessi in chat. A un certo punto, parlando di **Ransome Il Clown**, Fox ha svelato una possibile buona notizia all'orizzonte per i fan del suo ultimo lavoro:

Avete letto bene: Ron Gilbert starebbe pensando a un DLC della voce di Ransome **incensurata**.

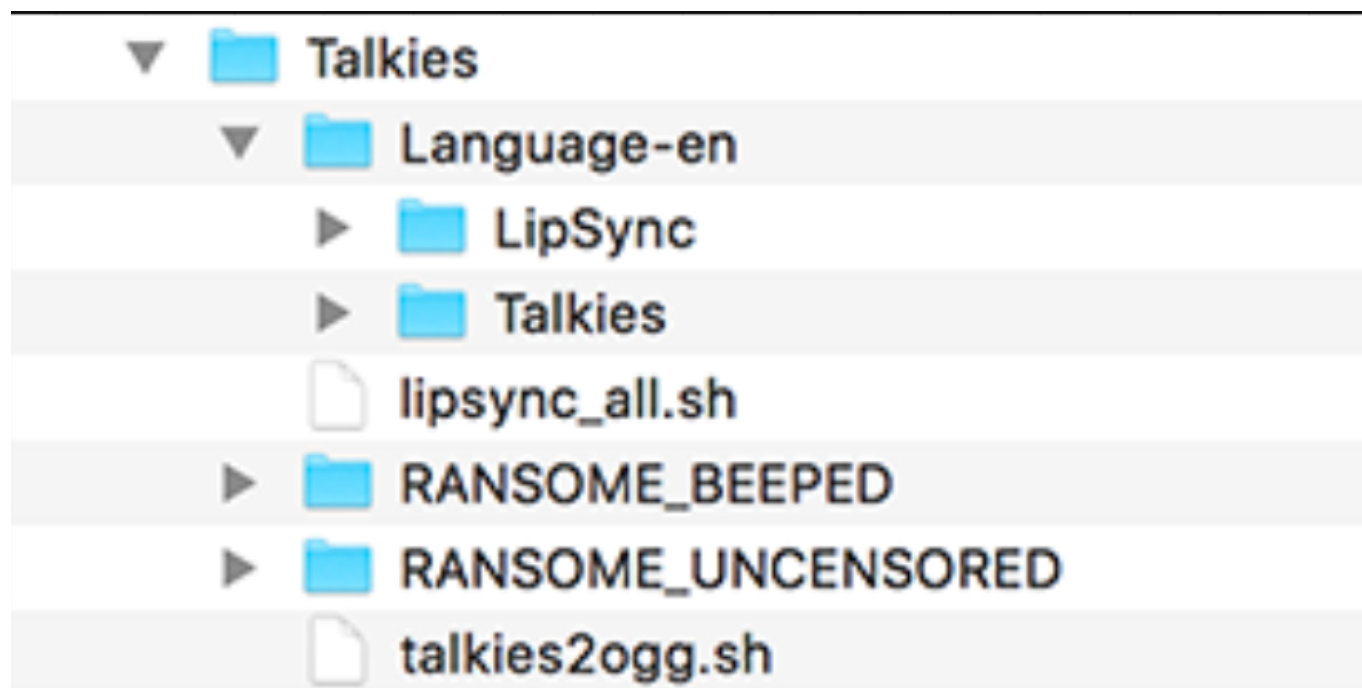
David Fox aggiunge di aver dovuto editare più di 600 linee di testo alle quali aggiungere i numerosi "beep" presenti nei dialoghi dell'irriverente clown, con svariate picchi di 3-4 beep in alcune singole linee di testo. «I had to spread the beeping of lines out over a couple of weeks», continua Fox riferendosi alla mole del lavoro richiesta dalla censura del testo, ma precisa:

davidbfox: So obviously, the voice actor who did Ransome recorded all the lines with the actual swearing, totally adlibbing it all since we never wrote the actual words in there. It's really hilarious listening to it.

Insomma, **Ian James Corlett**, l'attore che ha dato voce a Ransome Il Clown, ha imprecato realmente e *ad libitum*, in assenza di turpiloquio anche nel copione, improvvisando gli insulti più svariati e risultando molto divertente, a dire di Fox.

La notizia è una piacevole conferma di quanto già scritto da Gilbert [in un post pubblicato sul blog](#)

[ufficiale del gioco](#) dove mostrò l'immagine dei file audio incensurati e accennò all'intenzione di pubblicare un "uncensored pack":



Prima che il game designer si congedasse, un utente gli ha chiesto cosa pensasse dei moderni giochi d'avventura, e la risposta è stata abbastanza netta:

mars_rulez: David, what do you think of modern adventure-like games? like Telltale titles or Life is Strange

davidbfox: @mars_rulez I don't play a lot of current games. I did play through part of Telltale's *Walking Dead*, and mostly didn't care for it (I'm a fan of the TV show). I don't like branching stories where it feels like you can't win no matter what choice you make, and I don't care for games where I feel like I have to react really fast in order to not get killed. Much prefer thinking adventures.

Una frase, quella di David Fox, che ha il valore di una dichiarazione poetica.